ÜBERSICHT SZENARIEN

Jede Szenariokarte bietet euch ein maßgeschneidertes Spielerlebnis. Anstatt die Komponenten während des Aufbaus zufällig auszuwählen, verwendet ihr speziell zusammengestellte Sets, die das Erlebnis in eine bestimmte Richtung lenken.

AUFBAU

Die Szenariokarten dieser Erweiterung (rotes Banner) sind nicht kompatibel mit der Fireland-Erweiterung. Die Spieler können die Szenariokarte auswählen, die zu ihrem gewünschten Spielerlebnis passt, oder zufällig eine Karte ziehen. Ihr legt beim Aufbau des Basisspiels bestimmte Komponenten aus, anstatt sie zufällig auszuwählen. Nutzt die Referenznummer auf der Szenariokarte, um die Sonderaktionsplättchen, Korrespondenzplättchen und die Beagle-Ziel-Plättchen auf die entsprechenden Bereiche des Spielbretts zu legen. Beachtet, dass die Korrespondenzplättchen, die von links nach rechts dargestellt sind, von oben nach unten auf das Spielbrett gelegt werden.

KOMPONENTEN

4 Beagle-Ziel-Plättchen
3 Sonderaktionsplättchen
4 Besatzungskarten
4 Szenariokarten
4 Zielplättchen
(2 silbern, 2 golden)

NEUE BESATZUNGSKARTEN

B1 - Der Spieler wählt ein aufgestelltes Zelt seiner Farbe und führt die verbundenen Aktionen aus, als wäre das Zelt gerade erst aufgestellt worden. Außerdem erhält er 1 Vorläufiges-Wissen-Marker.

B2 - Der Spieler führt eine Navigationskarte (Wert 1) aus.

B3 - Der Spieler führt eine Akademie-Aktion aus, zahlt aber keine Münzen für das Auswählen des Siegels oder das Platzieren auf seinem Tableau. Außerdem erhält er 3 Siegpunkte.

B4 - Der Spieler rückt seinen Evolutionsmarker 2 Felder vor und erhält dann 2 Münzen.

Darwin's Journey

SCENARIOS
MINI-EXPANSION

GAME DESIGN
Simone Luciani
Nestore Mangone

ILLUSTRATOR
Paolo Voto

RULEBOOK AUTHOR
Jonathan Cox

THUNDERGRYPH GAMES

BESCHREIBUNG SZENARIEN

B1 - Exemplare erforschen und Korrespondenzbriefe schreiben wird zum Hauptfokus.

B2 - Bietet viele Wege, um Münzen zu erhalten, wodurch es leichter wird, Linse-Plättchen freizuschalten und Arbeiter in besetzte Tagebuchabschnitte zu stellen.

B3 - Konzentriert sich auf extensive Erkundung und Navigation sowie das Freischalten von Boni auf den persönlichen Spielertableaus.

B4 - Wachssiegel erhalten und Zelte aufstellen wird zum Hauptfokus.

NEUE PLÄTTCHEN UND & VORBEREITUNG KARTEN

Mischt die neuen Beagle-Ziel-Plättchen, Sonderaktionsplättchen, Zielplättchen und Besatzungskarten mit den passenden Komponenten des Basisspiels vor dem Aufbau. Alle diese Komponenten sind mit allen anderen Erweiterungen kompatibel.

NEUE BEAGLE-ZIEL-PLÄTTCHEN

B1 - Jeder Spieler erhält 3 Siegpunkte für jeden Exemplarmarker auf dem eigenen Tableau.

B2 - Jeder Spieler erhält 2 Siegpunkte für jedes Wachssiegel auf dem eigenen Tableau, einschließlich der beim Aufbau erhaltenen.

B3 - Jeder Spieler erhält 8 Siegpunkte für jeden eigenen Arbeiter, der durch den Erhalt von mindestens 4 Wachssiegeln die silberne Auszeichnung erhalten hat.

B4 - Jeder Spieler erhält 2 Siegpunkte für jedes Buch-Symbol, das er auf der Evolutionstheorie-Leiste erreicht oder passiert hat.

NEUE SONDERAKTIONSPLÄTTCHEN

B1 - Erhalte 2 Münzen für jeden Exemplarmarker auf dem eigenen Tableau, maximal 10 Münzen.

B2 - Erhalte 2 Siegpunkte für jedes selbst errichtete Zelt.

B3 - Verbrauche einen Vorläufiges-Wissen-Marker, um eine beliebige nicht erreichte Belohnung einer Besatzungskarte auszuführen.

NEUE ZIELPLÄTTCHEN

Der Spieler muss einen Forscher auf die Inselstrecke gestellt haben, die zu dem eingekreisten Forscher-Symbol passt.

Der Spieler muss mindestens einen Arbeiter haben, der durch den Erhalt von mindestens 4 Wachssiegeln die silberne Auszeichnung erhalten hat.

Der Spieler muss mindestens einen Arbeiter haben, der durch den Erhalt von mindestens 6 Wachssiegeln die goldene Auszeichnung erhalten hat.

Der Spieler muss mindestens einen Forscher auf dem Zielfeld der Inselstrecke haben.